CLUB HNOSTAR MSX

Nº22 - JUNIO 1994 - 3ª ÉPOCA - 400 ptas.

8ª PARTE TURBO PASCAL

Rune Worth

Wordstar 3.0

A prueba ...
Canon BJ-200

Sumario

REVISTA Nº22 3ª ÉPOCA JUNIO 1994

Secciones

EDITA: CLUB HNOSTAR

COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Ángel Carmona Moreno, Manuel Pazos, Juan Miguel Gutiérrez, Ramón Casillas, Antonio Fernández Otero, Raúl Chicón, José A. Gutiérrez, Juan C. Martín Lanzas, José R. Fernández del Llano, Juan Modesto del Río, Alfonso Díaz, Henrik Gilvad, Robin Lee, Peter Burkhard, Henk Moesker, Alex Wulms

REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela

MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR

IMPRIME: CLUB HNOSTAR

DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA
☎(981) 80 72 93
Depósito Legal: C-949/94

Artículos

Software

Noticias

DISCO DEL MES

A new sound



Y además...

- Juego
- Digits
- Listados Turbo Pascal
- Planos Rune Worth

EDITORIAL

Ya estamos en pleno verano y qué mejor que empezarlo hojeando una revista para MSX como esta...

En este número no encontráreis comentado software iew porque, como ya os habíamos adelantado, nuestro colaborador no pudo realizar los comentarios. Pero para la próxima revista volverán a aparecer. La sección Mundo MSX, sin embargo, no falta y en esta ocasión hacemos un recorrido por la trayectoria de la compañía ByteBusters. Hemos aprovechado la falta de la sección Software View para incluir un extenso comentario sobre el procesador de textos Wordstar 3.0 y cómo manejarlo, para que le saquéis el máximo partido. (Quizás sea un poco largo, pero hemos preferido darlo en una sola entrega que en varias, para que sea como un manual de instrucciones)

Además, podréis disfrutar, por fin, del final del juego Rune Worth, del que ya habíamos elaborado un amplio artículo en un número anterior.

También incluimos un interesante artículo de la impresora Canon BJ-200, la cual podéis adaptar fácilmente a vuestro MSX y con la cual obtendréis una calidad casi láser.

Para terminar, los que hayáis adquirido el Disco del mes, disfrutaréis de una demo musical (especial para SCC) donde escucharéis conocidas melodías de juegos como Laydock, llamada "A New Sound"; también incluimos un pequeño juego y los mapas de Rune Worth, además de los listados Turbo Pascal correspondientes a la octava entrega del curso.

Y esto es todo por esta vez. En el próximo número encontraréis, entre otras cosas, un artículo sobre el V9990 y el OPL4.

La redacción

CURSO DE TURBO PASCAL

8ª PARTE

Por Antonio Fernández Otero

En esta ocasión continuamos con unos ejemplos de las instrucciones presentadas en el número anterior.

SENTENCIA CASE

Una alternativa a las sentencias IF-THEN anidadas, es la sentencia CASE. CASE nos proporciona una estructura lógica y clara para bifurcaciones múltiples. Veamos un ejemplo:

```
CASE n OF
   1:WRITELN('n ES IGUAL A 1');
   2..4:BEGIN
        WRITELN('EL VALOR DE n ESTA');
        WRITELN('COMPRENDIDO ENTRE 2 Y 4');
      END;
   5,6:WRITELN('n=5 O n=6');
   ELSE BEGIN
        WRITELN('n NO ESTA COMPRENDIDO');
        WRITELN('ENTRE 1 Y 6');
      END;
END; { DEL CASE, NO UTILIZA BEGIN }
```

En este ejemplo la variable 'n' estaría declarada previamente como integer.
Según el valor de 'n' la sentencia CASE ejecutará unas intrucciones u otras; por ejemplo si n=1 se ejecutaría la sentencia que se pone a continuación de '1:' sin=3 se ejecutaría el bloque que está a continuación de '2..4:', etc. Por último cuando 'n' es diferente a cualquiera de los valores contemplados se ejecutarán las sentencias que siguen al ELSE.

Como veis, las sentencias CASE son más fáciles de leer que las sentencias IF-THEN-ELSE anidadas, y son más flexibles porque te permiten especificar un rango de valores como 2..4.

Sin embargo la sentencia CASE es más restrictiva que la sentencia IF-THEN; esto es, no se pueden usar tipos de datos STRING o REALES con esta sentencia, solamente puede usar tipos de datos sencillos (byte,integer,char). En la *figura 1* tenéis un programa ejemplo que esta sentencia. En el ejemplo podéis ver que la sentencia READ aparece con un parámetro denominado KBD, lo cual le indica a Turbo Pascal que lea del teclado. Cuando se omite este parámetro Turbo Pascal realiza la lectura o escritura (la sentencia WRITE también utiliza este parámetro) se realiza sobre el dispositivo por defecto que es CON (consola). Así la sentencia READ (KBD,<variable>) se utiliza para leer una única tecla y sin eco en pantalla. Utilizaremos un parámetro de este tipo cuando veamos como leer y grabar ficheros en el disco.

ARRAYS (DATOS TIPO MATRIZ)

Un array es una estructura compuesta por elementos del mismo tipo que se referencian por el nombre colectivo de la estructura y por los subíndices que identifican la posición del elemento dentro de la estructura. Es decir, se puede identificar con lo que conocemos como una matriz; que puede ser uni o multidimensional. Su equivalente en BASIC es la instrucción DIM. El formato general es:

```
TYPE
   <Identificador>=ARRAY[límite inferior..límite superior] of <tipo>;
```

Ejemplo:

```
TYPE
   Precio=ARRAY[1..365] of real;
```

```
PROGRAM REGISTRO_VARIANTE;
TYPE
  TIPOVEHICULO=(COCHE,BARCO,AVION);
  VEHICULOREG=RECORD
          NUMEROIDEN:INTEGER;
          PRECIO:REAL;
          PESO:REAL;
          CASE CLASE:TIPOVEHICULO OF
              COCHE:(KMLITRO:INTEGER;AIRBAG:BOOLEAN);
              BARCO:(DESPLAZAMIENTO:REAL;LONGITUD:INTEGER;);
              AVION:(MOTORES:BYTE;ASIENTOS:INTEGER;);
         END;
VAR
  VEHICULO:VEHICULOREG;
BEGIN
  VEHICULO.NUMEROIDEN:=123;
  VEHICULO.PRECIO:=9900;
  VEHICULO.PESO:=1200;
  VEHICULO.CLASE:=COCHE;
  VEHICULO.KMLITRO:=151;
  VEHICULO.AIRBAG:=FALSE;
 WITH VEHICULO DO
  BEGIN
   CASE CLASE OF
     COCHE:BEGIN
           WRITELN('KILOMETROS POR LITRO:',KMLITRO);
           WRITELN('AIRBAG:',AIRBAG);
          END;
     BARCO:BEGIN
           WRITELN('DESPLAZAMIENTO:',DESPLAZAMIENTO);
           WRITELN('LONGITUD:',LONGITUD);
          END;
     AVION:BEGIN
           WRITELN('NUMERO DE MOTORES:',MOTORES);
           WRITELN('ASIENTOS:',ASIENTOS);
          END;
   END;
  END;
 END.
 NUMERO DE MOTORES:',MOTORES);
           WRITELN('ASIENTOS:',ASIENTOS);
```

También podemos definirla como variable directamente:

```
VAR
   Precio:ARRAY[1..100] of integer;
```

El límite inferior y superior, es cualquier valor entero permitido, en el cual el límite superior es mayor que el inferior. El límite inferior de un array no tiene que ser 1. Es más lógico comenzar el array con un valor que se corresponda con el contexto de los datos. Podemos definir un array como:

```
Conductividad:Array[-100..100] of real;

Incremento:Array[35..65] of integer;
```

Para referirnos a uno de los elementos de la estructura haremos lo siguiente:

```
Conductividad[5]:=15.687;
   A:=precio[10];
   Incremento[40]:=68;
```

Como veis, es igual al uso de las matrices en BASIC.También podemos crear arrays multidimensionales:

```
PAGINA:ARRAY[1..80,1..25] OF CHAR;
COORDENADAS:ARRAY[1..100,1..50,1..25] OF
BYTE;
```

y para leer o asignar valores a un elemento del array haremos:

```
WRITE(PAGINA[10,2]);
COORDENADAS[90,12,5]:=45;
```

En la *figura 2* tenéis un programa que realiza la suma de dos matrices. En primer lugar se nos pregunta por el orden de las matrices (si introducimos un número de filas o columnas mayor de 9 se producirá un error, debido a que el rango del array es del 1..9 si queremos introducir matrices de mayor orden tendremos que variar el rango del array 1..15 por ejemplo), seguidamente tendremos que dar valores a cada uno de los elementos de las dos matrices. Por último se nos presenta en pantalla las dos matrices y la matriz suma de ambas.

Para realizar la presentación en pantalla de las matrices, se utiliza el procedimiento GOTOXY.Con esta sentencia podemos desplazar el cursor a cualquier parte de la pantalla. Por ejemplo la orden GOTOXY (40,12) sitúa el cursor en la columna 40 de la fila 12 (aproximadamente en el centro). Su equivalente en BASIC es la instrucción LOCATE. La esquina superior izquierda es la 1,1 (y no la 0,0 como ocurre en BASIC).

En el disco que acompaña a la revista tenéis unos cuantos programas en Turbo Pascal que utilizan arrays.

```
PROGRAM MATRIZ;  { EFECTUA LA CARGA Y
PRESENTACION DE UNA MATRIZ DE 6x6 }
CONST
   FIL=6;
   COL=6;
TYPE
   M=ARRAY[1..FIL,1..COL] OF INTEGER;
VAR
   A:M;
   CONTA1,I,J:INTEGER;
BEGIN
CLRSCR;
FOR I:=1 TO FIL DO
BEGIN
   FOR J:=1 TO COL DO
   BEGIN
   WRITE('Introduzca el termino [',i,',',j,']:');
   READLN(A[I,J]);
   END;
END;
CLRSCR;
FOR I:=1 TO FIL DO
BEGIN
   CONTA1:=18;
   FOR J:=1 TO COL DO
   BEGIN
   CONTA1:=CONTA1+5 ;
   GOTOXY(CONTA1,I+8);
   WRITE(A[I,J]);
   END;
END;
READ;
END.
```


Wordstar 3.00

José R. Fernández del LLano

Permitidme que os relate mi historia con el WORDSTAR 3.00 en castellano.

Este programa me llegó a través de un amigo; cuando me puse a trabajar con él lo encontré un poco lioso, pero como disponía de corrector de errores ortográficos me pareció muy interesante, pues no conozco otro que tenga esta posibilidad, pero la decepción mayor no fue el no saber cómo corregir los errores, sino que el texto no lo podía sacar por la impresora y ya me diréis para qué sirve un procesador si no puede imprimir; así que fue a parar al baúl de los recuerdos, pero seguía con el gusanillo del WORSTAR. Pasado el tiempo me dio por pedirlo al club HNOSTAR y al cabo de unos días lo recibi, así que nada más tenerlo, miré los ficheros que venían en el disco y así vi que venía con un programa instalador (cosa que en el que yo tengo no viene; de ahí venían mis problemas con el WORDSTAR 3.00), así que me puse a trabajar con él y todo fue perfecto. Pero no me encontraba a gusto, pues los menús estaban en inglés y a mí el inglés no se me da muy bien. Así que volví a sacar la versión en castellano y la desensamblé y conseguí dar con el fallo de impresión, pero aún me quedaba el problema de instalarlo a mi gusto. Esto lo resolví gracias a un libro donde venían todas las direcciones de instalación –el libro es, por si a alguno le interesa, *"WORDSTAR. CONSEJOS Y TRUCOS"*, editado por *FERRE MORET S.A.* –.

Si no lo encontráis y tenéis el mismo problema que yo, más abajo encontraréis las direcciones más importantes.

En resumen, por qué me gusta este editor de texto: La primera impresión que se tiene es de ser muy complicado de manejar, con tantas teclas que hay que pulsar y el menú de ayuda que ocupa casi toda la pantalla. Esto da un aspecto de dificultad, pero en cuanto trabajas con él unos días, el menú de ayuda lo suprimes y ya parece otra cosa; empiezas a descubrir diferentes formas de crear bloques y no tener que estar sujeto a un solo tipo de bloques; después descubres que si cambias los márgenes, el texto que ya tienes hecho, con sólo apretar dos teclas, se ajusta al nuevo margen; si tienes un texto muy largo puedes desplazarte por él de una forma rápida con sólo colocar marcas allí donde creas necesario; si deseas un formato de impresión diferente para cada trabajo no es necesario romperse el coco con cada uno de ellos; puedes buscar cualquier palabra aunque de ella sólo conozcas con qué letra empieza y con cuál acaba; se puede también escribir programas para el DBASE-II, C, TURBO PASCAL etc. con la opción (N); aquellos que dispongan de una impresora con micro-justificacion descubrirán una nueva manera de imprimir; y, por último y lo más interesante, es que el WORSTAR puede complementarse con DBASE-II y SUPER CALC, pero de esto ya hablaremos otro día.

Bueno, paso a explicar los diferentes comandos que se utilizan e indicaros qué modificaciones tenéis que hacer para que el trabajar con el WORSTAR sea tan fácil como trabajar con una máquina de escribir.

MENÚS DE AYUDA

JH - NIVELES DE AYUDA
3) Muestra todos los menús y explicaciones
2) No muestra menú principal
1) No muestra ningun menú
0) No muestra ningun menú ni explicaciones
JR - TABULADORES
JI - INDICE / INSERTAR TEXTO
JV - MOVER BLOQUES
JD - IMPRESION
JP - MARCAS de posición
JF - BANDERAS
JS - LINEA DE ESTATUS
JB - ALINEAR parrafo / SILABEAR
JM - MARGENES/ESPACIAMIENTOS/ JUSTIFICACIONES/TABULADORES

FORMATO DEL TEXTO EN PANTALLA

OF - Asume nueva línea de estado.
OG - Fija margen izquierdo para un párrafo.
OI - Sitúa topes variables de tabulador.
ON - Borra topes variables de tabulador.
OL - Sitúa el margen IZQUIERDO.
OR - Sitúa el margen DERECHO.
OX - Desbloqueador de márgenes.
OC - Centra texto.
OS - Fija espacios de línea.

ACTIVA / DESACTIVA

OT - Retira referencia márgenes .
OP - Referencias columna / Muestra fin de página
OD - Oculta caracteres de control .
OH - Ayuda de separación .
OJ - Alinear
OV - Tabulaciones fijas .
OW - Fin de línea .
OE - Guión suave .

DESPLAZAMIENTO DEL CURSOR

^D - Un caracter a la derecha.
^F - Se desplaza una palabra a la derecha.
^S - Se desplaza un caracter a la izquierda.
^A - Se desplaza una palabra a la izquierda.
^E - Sube una línea.
^X - Baja una línea.
^R - Sube 17 líneas.
^C - Baja 17 líneas.
QX - Manda al cursor al final de la pantalla.
QE - Manda al cursor al inicio de la pantalla.
QR - El cursor ira al inicio del texto.
QC - El cursor ira al final del texto.
QS - Manda el cursor al pricipio de la línea.
QD - Manda el cursor al final de la línea.
QP - Regresa a la situación anterior del cursor.
QQ^R - Hace un scroll ascendente por pantallas.
QQ^C - Hace un scroll descendente por pantallas.
QQ^ - Repite comando hasta que se pulse la barra espaciadora.

DESPLAZAR EL TEXTO

^W - El texto baja una línea.
^Z - El texto sube una línea.

QW - Este comando hace un scroll (línea a línea) del testo hacia arriba a una velocidad comprendida entre 1 y 9.

QZ - Este comando hace un scroll (línea a línea) del testo hacia abajo a una velocidad comprendida entre 1 y 9.

BLOQUES Y MARCAS

Para crear un bloque se debe de colocar la marca ^KB para indicar el inicio del texto que deseamos manejar y ^KK para indicar el final de éste, con ^KN seleccionamos si el bloque es por columnas. Estas marcas se pueden ocultar con ^KH. El bloque así marcado lo podremos copiar con ^KC, mover con ^KV, borrar con ^KY y grabar con ^KW. Con ^KR podemos leer un fichero e insertarlo a partir de la posición del cursor.

El WORDSTAR permite colocar hasta 10 marcas de referencia (0/9); la colocación de estas marcas se efectúan con el comando ^Kn donde (n) es el numero de referencia; estas marcas las podemos retirar colocando el cursor junto a ellas y volviendo a pulsar ^Kn (al grabar el texto las marcas no son grabadas); para ir a la posición de una marca se introduce ^Qn siendo (n) el número de marca que se desea.

Kn 0/9 - Coloca marcas de referencia.
KB - Marca el inicio del bloque.
KK - Marca el final del bloque.
KC - Copia el bloque en el lugar del cursor.
KV - Muebe el bloque en el lugar del cursor.
KY - Borra el bloque.
KW - Guarda el bloque en disco.
KR - Inserta archivo a partir del cursor.
KH - Esconder marcas de bloque SI/NO.
KN - Bloqe por columnas.
QB - Encuentra el principio del bloque.
QK - Encuentra el final del bloque.
Qn 0/9 - Sitúa el cursor en la marca puesta con ^Kn.

BÚSQUEDA Y SUSTITUCIÓN

QA - Busca y sustituye (máx. 30 caracteres).
QF - Sólo Busca (maximo 30 caracteres).
QL - Corrije errores ortográficos.
QV - Manda al cursor a la ultima posición de búsqueda o sustitución.
L - Repite búsqueda.

En la opción de búsqueda y sustitución (^QA) el WORDSTAR preguntará cuál es el texto a buscar y por cuál debe sustituir y por último preguntará qué OPCION deseamos; aquí podemos introducir:

G - búsqueda General. Con esta orden no se detendrá despues de sustituir.
RETURN - a partir del cursor en adelante
B - busca a partir del cursor hacia atrás.

Los cuales podemos combinar con:

W - Busca de palabras enteras.
U - Busca mayúsculas o minúsculas.
N - Sustituye sin confirmar. Si mientras se está realizando este proceso pulsamos una vez ESC la velocidad de búsqueda y sustitución se realizara a mayor velocidad.

La combinación podría ser (GUN-búsqueda general, mayúsculas/minúsculas, no confirmar)

En la opción de búsqueda (^QF) WORDSTAR preguntará cuál es el texto a buscar y qué OPCION deseamos; aquí podemos introducir:

W - Busca de palabras enteras.
RETURN - Busca a partir del cursor en adelante
B - Busca a partir del cursor hacia atras.
n - Número de vez en que se encuentra el texto o caracter (ej. si buscamos la séptima D introduciremos un 7)Si deseamos buscar una línea de texto determinada, por ejemplo la línea 100, a partir del cursor, pulsaremos ^N RETURN y en OPCION 100.

Si se desea buscar una palabra que se encuentra en el primer lugar de una línea pulsaremos ^N (texto a buscar).

Para buscar un texto del cual sabemos que la primera letra es (W) y que la tercera letra es (s), pulsaremos - W ^PA^PA^PA s .

BORRADO DE TEXTO

G - Borra carácter sobre el que esta el cursor.
Y - Borra una línea.
DEL - Borra carácter a la izquierda del cursor.
QY - Borra todo a la derecha del cursor hasta el final de línea.
QDEL-Bora todo a la izquierda del cursor has ta el inicio de línea.

FUNCIONES DE DISCO

El comando ^K maneja las funciones del disco como son; ^KL cambiar de unidad, ^KJ borrar ficheros, ^KE renombrar ficheros, ^KO copia de ficheros, ^KP imprimir ficheros, ^KF lee directorio, ^KS graba el texto y continúa con el editor, ^KD guarda el texto y salimos al menú inicial, ^KQ sale al menú inicial sin grabar el texto, ^KX graba el texto y sale al MSXDOS.

KE - Renombra archivo.
KO - Copia archivos.
KP - Imprime archivo.
KS - Graba el archivo que esta en edición.
KD - Abandona el procesador salvando el texto.
KF - Directorio SI / NO.
KJ - Borra un archivo.
KL - Cambia de lectora.
KX - Sale directamente al MSXDOS salvando el texto.
KQ - Abandona el editor sin salvar el texto.

COMANDO ^P IMPRESIÓN

PA - Segunda densidad de escritura (12 carac. /pulgada).
PN - Densidad estándar (10 carac./pulgada).
PC - Pausa en la impresión.
PO - Paso en blanco fijo.
PH - Sobre-imprime el siguiente carácter.
PM - Volver a imprimir la línea siguiente.
P(RETURN) - Sobre imprime siguiente línea.
PK - Linea de pie o cabecera derecha / izquierda.
PF - Espacio fantasma.
PG - Borado fantasma.

MANDATOS DE CONEXIÓN (activar / desactivar)

PB - Negrita.
PD - Sombreada.
PY - Conmutar cinta de color.
PV - Subíndices.

PT - Supraíndices.
PX - Borrar.
PS - Subrayar.

Direcciones a modificar para imprimir con una EPSON FX 80 .
PARA WORDSTAR 3.00

Activar modo potencial (escritura exponencial)

86DD	03
86DE	1B
86DF	53
86E0	00

Borra modo potencial (escritura exponencial)

86E2	02
86E3	1B
86E4	54

Retroceso del papel.

86BF	03
86C0	1B
86C1	6A
86C2	0F

Seleccionar modo de impresión.

86C9	03
86CA	1B
86CB	21
86CC	00

Transporte del papel.		**Negrita.**	
86C4	03	86CE	01
86C5	1B	86CF	0E
86C6	4A		
86C7	0F		

Activar proporcional.		**Elite.**	
86B5	03	86D3	03
86B6	1B	86D4	1B
86B7	70	86D5	21
86B8	01	86D6	01

Desactiva proporcional.

86BA	03
86BB	1B
86BC	70
86BD	00

Escritura comprimida.

86D8	03
86D9	1B
86DA	21
86DB	04

PA - Activa proporcional
PN - Desactiva proporcional
PE - Conecta elite
PQ - Desactiva elite
PN - Desactiva proporcional
PQ - Desactiva proporcional
PQ - Desactiva
PR - Activa comprimida
PQ - Desactiva comprimida
PW - Conecta expandido
PQ - Desactiva comprimido
PY - Activa cursiva
PY PQ PQ - Desactiva cursiva

COMANDOS DE PUNTO

Los comandos de punto permiten modificar el formato del texto que se va a imprimir sin necesidad de tener que hacer modificaciones en el fichero WS.COM. Los comandos de punto se colocan al principio de una línea en blanco (ej. .PL 54) . Estos comandos sirven para indicar el formato de las páginas y suelen colocarse al inicio del texto.

Vertical.
.LH - Altura de líneas.
.MT - Margen superior.
.MB - Margen inferior.
.PL - Longitud del papel.
.SR - Supra / subíndices.

Horizontal.
.CW - Separación del paso de escritura.
.UJ - Compensación de precisión (activar / desactivar).
.PO - Primera columna de impresión.

Diseño de impresión.
.CP - Cambio de página condicionado.
.PA - Página nueva.
.OP - Sin numeración de páginas.
.PN - Numeración de página definida.
.PC - Colubna del numero de página.

Líneas de cabecera y pie.
.FO - Línea de pie.
.FM - Margen para línea de pie.
.HE - Línea de cabecera.
.HM - Margen para línea de cabecera.
Mandatos especiales
.BP - Imprimir bidireccional.
. . - Comentario.
.IG - Comentario.

INSTALACIÓN DE IMPRESORA TIPO EPSON

Esto será de gran interés para aquellos que, como yo, disponen del WORDSTAR en castellano pero no pueden sacar el texto por la impresora por no disponer del fichero WINSTALL.COM Versión 3.00.

Las modificaciones se realizarán sobre el fichero WS.COM y en las direcciones siguientes:

Direc.	Modif.	Dirección	Modif.
8717	00	8735	39
8728	AF	8736	F0
8729	DB	8737	DB
872A	2B	8738	05
872B	CB	873A	E6
872C	57	873B	02
872D	C0	873C	EE
872E	37	873D	02
872F	C9	8740	DB
8733	4F	8741	04
8734	C3		

DIRECCIONES DE INSTALACIÓN VÁLIDAS PARA LA VERSIÓN 3.00

Las direcciones que se muestran a continuación permiten la instalación del WORDSTAR 3.00 a gusto del usuario, las direcciones y los valores de éstas están en hexadecimal. Estos valores deberán de ser cambiados en el fichero WS.COM con un desensamblador del tipo RSC2.

Para la versión WORDSTAR 3.30 se deben de sumar 12 bit., el cambio se realizará tambien en el fichero WS.com.

Disposiciones básicas. FF=No 00=Si

DIREC.	ESTÁNDAR	SIGNIFICADO
8249	50	Anchura de pantalla
82CF	03	Cursor conexion
82D0	09	Cursor desconexion
82D1	19	Llamada al Menú de ayuda
82D2	40	Mensajes de conexion: "archivo nuevo","interumpir",etc.
02D3	09	Scroll sobre el margen en la entrada
8360	03	Nivel de ayuda
8361	FF	Indicación a un nivel superior 00
8362	FF	Insertar conectado
8363	FF	Directorio conectado
837F	00	Margen izquierdo
8380	42	Margen derecho
8385	FF	Conecta compáginación de palabras
8386	FF	Conecta registro de bloque
8387	FF	Tabulador
8388	00	Signo blando de separacion
8389	FF	Ayuda de separacion
838A	FF	Caracter de control de impresion
838B	FF	Visualización línea de estado
838C	FF	Cambio de página dinamico
838D	FF	Visualizar cambio de página
838E	FF	Espacio entre líneas
838F	00	Desactivar modo de columnas
8392	00	Activar modo No documento
839A	04	La sílaba mas corta (caso de separación)
839B	9F 03	Dirección de la tabla de letras que pueden ser vocales
839D	A6 03	Dirección de la tabla de letras que nunca son consonantes
83CA	00	Salida de impresión hacia el diskette.
83CB	00	Avance de página (Form feed)
83CC	00	Suprimir formateado de páginas
83CD	00	Pausa entre páginas
83D1	00	Sin preguntar por el avance de página
8690	FF	Tipo de negritas
8691	02	Número de pulsaciones para negrita
8692	01	Dispositivo de referencia

MANDATOS DE PUNTO DIRECCIÓN ESTÁNDAR SIGNIFICADO

8366	08	Altura de línea en 1/48 pulgadas
8367	42	Longitud de página en líneas
8368	10 02	Longitud de página en 1/48 pulg.
836A	08	Altura de líneas en 1/48 pulgadas
836B	03	Margen superior (.MT) en líneas
836C	18 00	Margen superior en 1/48 pulg.
836E	08	Altura de líneas 1/48 pulgadas
836F	02	Distancia de cabecera (.HM) en l.
8370	10 00	Dist. de cabecera en 1/48 pulgad.
8372	08	Altura de líneas en 1/48 pulgadas
8373	08	Margen inferior (.MB) en líneas
8374	40 00	Margen inferior en 1/48 pulgadas
8376	08	Altura de líneas en 1/48 pulgadas
8377	02	Dist. pie de página (.FM)en líneas
8378	10 00	Dist. pie de página en 1/48 pulgs.
837A	08	Altura de líneas en 1/48 pulgadas

837B	00	Activar anchura alternativa de caracteres
837C	0C	Anchura estándar en 1/120 pulg.
837D	0A	Segunda anchura en 1/120 pulg.
837E	08	Desplazamiento de página (.PO) en caracteres sólo para impresora
8381	03	Desplazamiento ascendente/descendente (^V, ^T)
83D3	00	Sin numeración de página (.OP)
83D4	FF	Micro-compensación (.UJ)
83D5	FF	Impresión bi-direccional (.BP)

Las direcciones que ahora vienen son para aquellos que desean acoplar el teclado a su gusto. Aqui podéis cambiar las órdenes del cursor para que os resulte mas cómodo y fácil de manejar.

ÓRDENES DE EDICIÓN DIRECCIÓN VALOR FUNCIÓN

8481	11	FF	Prefijo para el menú rapido ^Q
8485	0B	FF	Prefijo para el menú de bloques ^K
8489	0F	FF	Prefijo para el menú de pantalla ^O
848D	0A	FF	Prefijo para el menú de ayuda ^J
8491	0A	08	Cambia el nivel de ayuda ^JH
8495	13	00	Cursor un espacio a la izquierda ^S
8499	08	00	Alternativa a la anterior Bkspc
849D	04	00	Cursor un espacio a la derecha ^D
84A1	01	00	Cursor una palabra a la izquierda ^A
84A5	06	00	Cursor una palabra a la derecha ^F
84A9	18	00	Cursor una línea abajo ^X
84AD	05	00	cursor una línea arriba ^E
84B1	11	13	Cursor un principio de la línea ^QS
84B5	11	04	Cursor al final de línea ^QD
84B9	11	18	Cursor al final de la pantalla ^QX
84BD	11	05	Cursor al inicio de la pantalla ^QE
84C1	11	42	Cursor a principio de bloque ^QB
84C5	11	4B	Cursor a final del bloque ^QK

DIRECCIÓN ESTÁNDAR SIGNIFICADO

84C9	11	50	Cursor a la posición anterior ^QP
84CD	11	56	Cursor a la ultima busqu./sust. ^QV
84F9	11	12	Cursor al principio del archivo ^QR
84FD	11	03	Cursor al final del archivo ^QC
8501	11	06	Busca una cadena ^QF
8505	11	01	Busca y sustituye ^QA
8509	11	0C	Busca errores ^QL
850D	0C	00	Repite búsqueda ^L
8511	11	17	Inicia desplazamiento hacia abajo ^QW
8515	11	1A	Inicia desplazam. hacia arriba ^QZ
8519	1A	00	Desplaza una línea hacia arriba ^Z
851D	17	00	Desplaza una línea hacia abajo ^W
8521	12	00	Página abajo ^R
8525	03	00	Página arriba ^C
8529	7F	00	Borra caracter izquierdo DEL
852D	1F	00	Alternativa a la anterior ^
8531	07	00	Borra carácter del cursor ^G
8535	19	00	Borra línea completa ^Y
8539	11	7F	Borra hasta el principio de línea ^QDEL
853D	11	1F	Alternativa a la anterior ^Q^
8541	11	19	Borra hasta el final de línea ^QY
8545	14	00	Borra palabra a la derecha ^T
8549	16	00	Inserción SI/NO ^V
854D	02	00	Formatea párrafo ^B
8551	11	11	Repite la orden que sigue ^Q^Q
8555	0E	00	Inserta línea en blanco ^N
8559	09	00	Tabulador a la derecha ^I

DIRECCIÓN VALOR CAMBIAR FUNCIÓN

Las modificaciones que yo recomendaría son:

8495	13 00 1D 00	Cursor carácter izquierdo ^]
8499	08 00 1D 00	Alternativo ^]
849D	04 00 1C 00	Carácter a la derecha ^\
84A9	18 00 1F 00	Cursor una línea a bajo ^
84AD	05 00 1E 00	Cursor una línea arriba ^
8529	7F 00 08 00	Borra carácter izquierdo Bkspc.
852D	1F 00 08 00	Alternativo al anterior Bkspc.
8531	07 00 7F 00	Borra carácter del cursor DEL
8539	11 7F 11 08	Borra hasta comienzo de línea ^QBkspc.
853D	11 1F 11 08	Alternativo al anterior ^QBkspc.
84B1	11 13 11 1D	Cursor al inicio de la línea ^Q^]
84B5	11 04 11 1C	Cursor al final de la línea ^Q^\
84B9	11 18 11 1F	Cursor al final de la pantalla ^Q^
84BD	11 05 11 1E	Cursor al inicio de la pantalla ^Q^
8521	12 00 05 00	Página abajo ^E
8549	16 00 12 00	Inserción SI/NO INS o ^R
854D	02 00 18 00	Formatea párrafo SELECT o ^X

Si además tienes el programa MOUSER.COM, cárgalo con la función de menús y podrás asignar a las teclas de función otros comandos.

La intalación es así:
1) Selecciona una de las teclas de función.
2) Borra el contenido de ésta.
3) Pulsa SELECT.
4) CTRL + el carácter de control que se desea.

El punto 3) se repetirá cada vez que se introduce un carácter de control.



Completando el anterior comentario de Francisco Escrig en el nº 15 de esta revista –que nos dejaba en un pasaje aparentemente insuperable– podemos, por fin, brindaros la solución final de este magnífico RPG, el último de los clásicos que aún se resistía a entregar sus secretos.

Francisco Jesús Martos

Antes de empezar hay que señalar dos aspectos corregidos del primer comentario:

-Es posible presenciar "en vivo" el rapto de la princesa. Una forma casi segura de verlo es cambiar ligeramente la secuencia de acontecimientos descrita: ve a -F- (Tenerbe) en busca de la mujer, no tras la primera entrevista con el rey sino justo después de la segunda. Si para el día siguiente estás de vuelta, llegarás a tiempo al acontecimiento.

-La pérdida transitoria de la capacidad de hacer magia no es algo que se dé en la aventura en momentos determinados, sino que depende de dos circunstancias controlables: el estado del personaje, y el tiempo que hace que no rezas a tu dios (segunda opción del cura).

Retomemos ahora la acción donde la habíamos dejado: en la taberna de -X- (Celltore) hablando con nuestros compañeros, inmediatamente después de haber conseguido la tercera armadura en los cofres del palacio del rey. Seguimos...

Ve a la aldea de Zanoba y habla con tu maestro. Luego dirigete hacia las ruinas de Weddell donde habita el dragón, éste te planteará tres enigmas que deberás responder correctamente: elige las opciones cuarta, segunda y quinta. Después te contará una larga historia.

Al volver pasarás por Milanta; si charlas con un niño que ronda por la calle y con los parroquianos de la taberna, más tarde en Welltoria el capitán pirata te dará un objeto. Regresa con él a Milanta y acercate a los muelles; verás cómo cesa el temporal, y con la mar en calma el pescador del puerto aceptará llevarte hasta Ramascael.

En Ramascael encontrarás una cabaña en la playa donde vive un viejo; hablas con él, pero en medio de la conversación aparece el gran brujo. ¡Es una trampa...! Demasiado tarde: cogido entre dos fuegos, el viejo consigue lanzarte un mortífero hechizo...

Tu dios decide interceder por ti, pero debes mostrarte digno de tu destino: primero te enfrentarás a un monstruo -fácil-, luego a tu compañera -¡no la ataques! Dejate matar- y por último responderás a cinco cuestiones -las opciones correctas son cuarta, quinta, quinta, segunda y primera-. Finalmente vuelves a la vida; la cabaña está desierta y en tus manos hay una magnífica espada.

En este momento podrías ir ya a Contrabar en busca de los enemigos finales, pero lo tendrías muy difícil porque aún no tienes suficiente nivel. Para alcanzarlo debes encontrar algunas pantallas ocultas donde conseguirás muchos objetos y te enfrentarás a poderosos enemigos. Seguramente en tus vagabundeos ya habrás descubierto alguna de ellas.

La primera de esas pantallas ocultas está precisamente aquí, en Ramascael. Entre los árboles a la izquierda de la cabaña hay un camino que conduce a lo más profundo de la selva. Llevate varios antídotos para las aguas ponzoñosas, y por supuesto llaves (durante todo el juego es recomendable llevar encima siempre dos o tres). En uno de los cofres hallarás la cuarta armadura. No pasa nada si te marchas sin enfrentarte a la enredadera mutante; pero seguro que te pesaría en la conciencia dejar con vida tan ominosa amenaza...

En el puerto de Ramascael te espera el pescador para llevarte de vuelta al continente. La siguiente pantalla oculta es la más fácil de descubrir, está en Ellislem y se llega a ella acercandose durante el día al final de la pasarela. Apareces en la ciudad de cristal, donde en lugar de cofres verás pequeñas criptas. No hay salida: aquí sí es necesario derrotar al monstruo para escapar. Este te espera en el palacio central, debes golpearle va-

Estados del personaje.

Estados del personaje.

OK！	Si descansas recuperas vida.
けいしょう	Herido, no recuperas.
じゅうしょう	Herido grave, pierdes vida. No puedes hacer magia.
ひんし	Estado crítico, además de lo anterior caes al suelo.

Circunstancias diversas

でいすい	Ebrio, no puedes tenerte en pie.
きょうこう	Aturdido, vas dando tumbos.
どく	Envenenado, pierdes vida.
まひ	Enfermo, no puedes luchar.
ちほう	No puedes hacer magia.

Objetos

Dependientes del marcador de vida

ザン・リクシュ	Recarga el marcador de vida.
ラニュール	Antídoto.
ブロドゥイン	Repone de los efectos del alcohol.
ホーキンがい	"Warp" directo de una ciudad a otra.
すいれんのスズ	Información sobre el lugar *
ツィル・ポーのすなどけい	Cambia entre día y noche.
カルハニムスのカギ	Llave para abrir cofres cerrados.
カンカールのしずく	Medicina contra el aturdimiento.

Objetos sin utilidad aparente

フェムリューのふえ オリハルコンのゆびわ	Posiblemente "Joke items"

Objetos que suben de nivel

ラオニック	Aumenta el marcador de vida.
ミ・セイル	Aumenta el marcador de magia.
ナイヤルのせきばん	Proporciona un nuevo hechizo.
カインのしるし	Aumenta el ataque y el disparo.

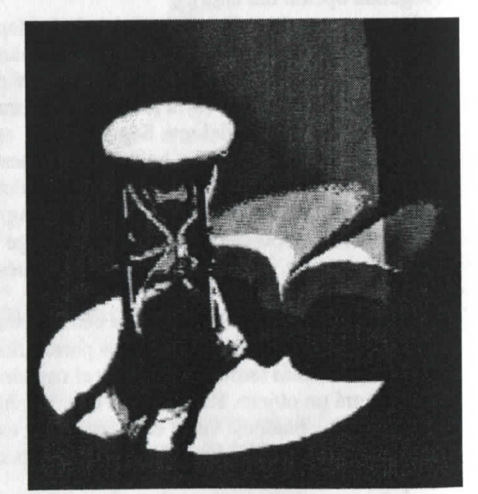
Joyas

オリハルコン ダイアモンド るり	Solo sirven para venderlas.

* Entre otros datos, te dice cuántos cofres hay y cuantos de ellos contienen objetos.

Ciudades

ラマスカエル	Ramascael. Al norte, al otro lado del estrecho.
ウェルトリア	Welltoria (-Y-). En la península noroeste.
サイア	Saia (-D-). Gran ciudad al norte.
ミランタ	Milanta (-H-). En la costa norte.
ウェーデル	Weddell (-P-). Al noroeste, sobre las montañas.
ザノバとりで	Aldea de Zanoba (-A-). Donde empiezas la aventura.
セルトレ	Celltore (-X-). Emtre las montañas y el lago.
テネーベ	Tenerbe (-F-). Gran ciudad entre el lago y el mar.
エリースレム	Ellislem (-K-). En la península del lago.
ガルシアノ	Gallciano (-B-). En la costa este del lago.
コントラバル	Contrabar (-L-). En la costa del mar occidental.
リファニア	Lifania (-W-). Al sureste del lago.



Hechizos

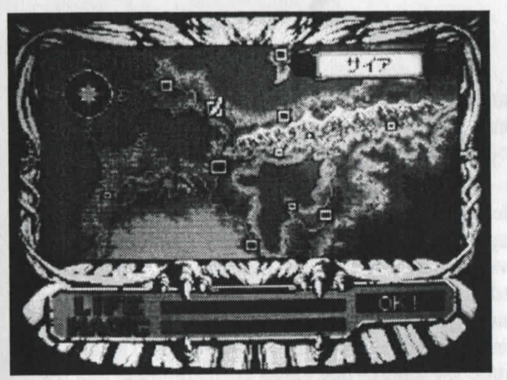
アウントゥム	Te lleva ante la salida. Útil si te pierdes.
セベスマイダ	Información sobre el lugar.
チェンバス	Cura envenenamientoy enfermedad.
カンカール	Los enemigos huyen al verte.
ペトゥムヌウ	Reduce el ataque de los enemigos.
カルハニムス	Abre cofres mágicamente cerrados.
レンテポナン	Rellena completamente el marcador de vida.
イエンダリュー	Tu siguiente golpe es mucho mas fuerte.
フェ・リクシュ	Detiene la accoón unos segundos. *
フェ・サーパシノ	Rechaza a los enemigos fuera de la vista.
フェ・ニルエン	Cambia entre día y noche.
フェ・ネセノフ	Casi invulneravle durante unos segundos.
フェ・ペクトム	Telleva desde una ciudad hasta otra.
フェ・ラエノート	Te teleporta aleatoriamente. **
フェ・ダルセン	Rechaza a los enemigos unos metros.
フェ・ザバロス	Detiene la aparición de nuevos enemigos.

** Fundamental ante grandes enemigos, pues te permite situarte o lanzar bechizos largos sin que te acribillen.*
*** En principio no tiene mucba utilidad, sin embargo este bechizo resulta ser el único medio posible de alcanzar, tras muchos intentos, las cámaras inaccesibles que bay en algunos mapas. Allí están los cofres que aparecen en la información pero no encuentras por ningún lado.*

rias veces cuando acumula energía y luego retroceder para esquivar las bolas que lanza.

Al terminar estás de nuevo en la pasarela, pero ahora es de noche. Si no lo habías hecho aún, acercate otra vez al final y podrás hablar con una sirena; aceptando su propuesta te llevará hasta Lifania. Así cortarás camino, porque el siguiente destino es Tenerbe.

En Tenerbe está la última y más escondida de las pantallas ocultas. Tienes que ir de noche a la gran fuente del centro, meterte entre unos arbustos que hay en su lado izquierdo y mirar hacia ella. Caerás en una especie de ciudad alternativa, muy similar a la auténtica pero poblada de mons-



truos. Tampoco aquí hay salida, una vez recolectados los objetos tras cada una de las puertas tendrás que entrar en el palacio del obispo y luchar contra un gigante de dos cabezas. Es un tipo peligroso, muy rápido; debes evitar rodearle por la espalda porque te alcanzará y se pegará a ti. Golpeale en el pecho, un poco descentrado para que te dé solamente uno de sus dos disparos. Y cuidado porque de vez en cuando tira lanzas.

Llegados hasta aquí, ya estarás en condiciones de entrar en la torre de Contrabar. El recibimiento no puede ser más animado: la guardiana manda contra ti a una cuadrilla de ninjas. Dales un repaso y luego habla con ella, se transformará en un monstruo deforme que cambia de lugar y resucita una y otra vez a los ninjas.

A continuación entras en los subterráneos de la torre. Es un laberinto muy extenso y con muchos cofres; atento a un par de pasadizos secretos que hay. También empezarás a toparte con algunos muros invisibles, aunque de momento no son problema (ya verás más adelante...).

En el centro del laberinto te espera el gran brujo. Lo verás acompañado por un gigantesco demonio, pero afortunadamente decide exterminarte él sólo. Para hacerlo se transforma en una especie de centollo de duro caparazón; esquiva como puedas la rociada de disparos y acercate para atacarle justo cuando se pare, porque en ese momento abre sus defensas para lanzarte una especie de célula buscadora.

Finalmente el brujo, ya sin máscara, expira en tus brazos. Pero aún te queda un duro trabajo por hacer: llegar hasta el demonio que viste y mandarle de vuelta al infierno.

La torre tiene ocho plantas y está parcialmente en ruinas. Tendrás que buscar tu camino hasta arriba sorteando enemigos bastante peligrosos y cuidando dónde pisas. Afortunadamente aquí puedes contar con los transportadores, ya que al contrario que los vistos hasta ahora éstos te llevan siempre hasta otro determinado transportador (aunque las correspondencias no siempre son mútuas). Especialmente interesante es uno que hay en la planta baja, pues te permite entrar y salir hasta la ciudad sin tener que atravesar los subterráneos. En uno de los muchos cofres está la quinta armadura.

Subiendo a la última planta te verás las caras con el enemigo final. El demonio irá asumiendo formas cada vez más poderosas: la primera es fácil, sólo tienes que correr delante de él y volverte para disparar. La segunda dispara una barbaridad y es bastante rápida, sólo recurriendo a la magia podrás luchar con alguna ventaja. Por último, la tercera dispara unas bolas realmente demoledoras y tiene una durísima coraza, tanto que si le golpeas en mal sitio puedes incluso romper tu espada (tendrías que recurrir a la anterior). Su único punto débil es el corazón, por eso se tapa con la mano; justo en ese lugar tienes que asestarle una certera estocada para acabar con él. Inútil decir que si no usas hechizos, lo tienes crudo.

Y por fin contemplaremos el final del juego, con mucho texto y escasas pero muy buenas imágenes. Hasta pasado un rato no empieza a sonar el fondo musical (¡menos mal!, ya pensaba que iba a ser todo así). ¿Y a que no aciertas con quién se casa la princesa?...

Por falta de espacio en la revista no hemos publicado los planos del juego que nos ha adjuntado Martos con el correspondiente comentario, pero los hemos grabado en el disco Demo de este més. Los planos se cargan con el Dynamic Publisher. De todos modos si deseais una fotocopia de los mismos no tenéis más que decírnoslo.

Trucos y Pokes

Ranma 1/2

Manuel Pazos nos envía este truco del Ranma 1/2 un juego de Turbo R. Una vez finalizado el juego, y vista toda la demo final, esperais unos 5 minutos. Aparecerá un mensaje, pulsais una tecla y aparecerán 3 gráficos en 512x424.

D.D.S.

Raúl Chicon nos envía los planos y algunos pokes para este juego.

Poke &HBA28,0 escudo infinito
Poke &HBCFA,0 vida infinita
SHIFT+M+A+X+V activas escudo
F1+F2+F3 pasas por encima de los muros con estas teclas pulsadas.

Con RETURN pulsado y los botones de subir y bajar cambias las opciones. Para los disparos, moveis el cursor con Return pulsando la izqda. y seleccionais como los objetos.

Raúl Chicon nos ha enviado los planos de los 11 mundos: Malkuth, Yesod, Hod, Netzach, Tipheres, Geburah ... pero por falta de espacio no los hemos podido publicar. De todos modos si alguno de vosotros no consigue acabar el juego a pesar de estos trucos, podéis pedírnoslos.

Rune Worth

Otra vez, Manuel Pazos, nos envia otro truco. Esta vez para Rune Worth.

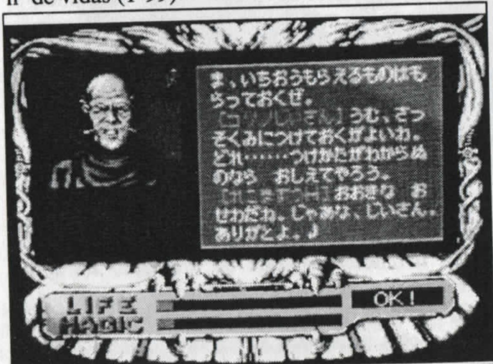
A la isla se llega desde la ciudad de Miranda (H en el mapa del nº15). Una vez en la isla, a la izquierda hay una especie de selva, si os meteis entre las palmeras encontraréis un camino para entrar a ella. En la parte superior izquierda encontraréis otro enemigo de fase.

En una de las casas, la que está junto a las paleras, hay un viejo, si hablais por la noche con él, aparecerá otro con el que teneis que luchar. Una vez que hayais vencido, tendréis que luchar contra la chica que os acompaña, ¡No la matéis!, teneis que quitaros todas las armas y dejar que os mate, luego aparecerán 3 pavos que no se que te dan, y y tendras que elegir correctamente una serie de opciones, sino...

RAD X-8

De nuevo Raúl Chicon nos ofrece un truco para RAD X-8.

En el bloque 3, poke &HC10B, n siendo n el nº de vidas (1-99)



Trucos y Pokes

DIX

En el número 14 aparecieron las claves del DIX, pero no en todas empezabas con 3 vidas. Juan C. Martín Lanzas nos ha escrito para comenzar todas las fases con 3 vidas. Para empezar con 3 vidas cambia las tres primeras letras por estas otras:

Las cuatro restantes letras de la clave sirven para los puntos y por múltiples combinaciones de estas letras obtendremos una cantidad de puntos. Para tener 0 puntos=UUUU

Si conseguis pasaros el nivel con 4 vidas la clave empezará por Y..., si es con 5 empezará por 1, con 6 por G, etc... Si apuntáis las claves e intentais relacionarlas con estas que os mando (solo las 3 primeras letras) os daréis cuenta de que existe una combinación y que si averiguais dicha combinación podréis empezar un nivel por ejemplo con 15, 7, 13... vidas.

Level 1: BZ2	Level 18: BGW
Level 2: BNW	Level 19: BTE
Level 3: BBe	Level 20: B64
Level 4: BY4	Level 21: BHV
Level 5: B1U	Level 22: BSG
Level 6: BLG	Level 23: B76
Level 7: BX6	Level 24: BIS
Level 8: B2S	Level 25: BRI
Level 9: BDI	Level 26: B88
Level 10: BW8	Level 27: BJQ
Level 11: B3Q	Level 28: BQK
Level 12: BEK	Level 29: B9A
Level 13: BVA	Level 30: BKN
Level 14: B4N	Level 31: BPY
Level 15: BFY	Level 32: BAC
Level 16: BUC	Level 33: BM2
Level 17: B52	Level 34: BOW

Not Again!

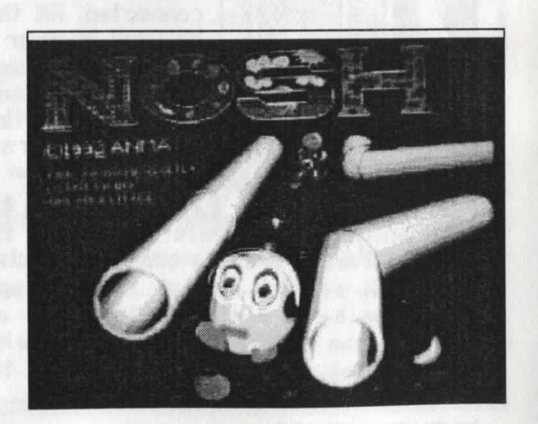
Os vamos a facilitar algunas de las claves de este nuevo juego. El próximo mes os facilitaremos otras tantas.

FASE 2: 5483902766
FASE 3: 1968472897
FASE 4: 7689204052
FASE 5: 3182013486
FASE 6: 6144167892
FASE 7: 5259812346
FASE 8: 9785239552

NOSH

Las claves para este juego son:

LEVEL 2: NOFUSS
LEVEL 3: WARMTH
LEVEL 4: NEEDLE
LEVEL 5: PEBBLE



A PRUEBA ...

Canon BJ-200

Jose A. Gutiérrez nos adjunta información sobre una impresora de burbujas con unas prestaciones excepcionales y un precio muy económico.

Sistema de impresión: Inyección de tinta por burbujas.

Velocidad: 173 cps. en modo HQ, 248 cps. en modo HS.

Anchura de impresión: 80 columnas (10cpi)

Resolución: 360 dpi

Alimentación: manual o automática (hasta 100 hojas)

Tipo de papel: Hojas sueltas, sobres, transparencias.

Buffer: 49K

Nivel de ruido: <42 dB

Precio aproximado: 50.000 ptas

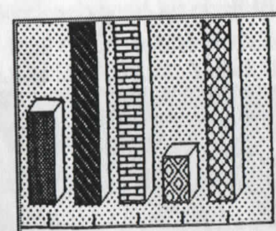
El precio no incluye el cable de conexión a ordenador, de todos modos, para conectarla a un ordenador MSX sólo sería necerario el cable original de la norma MSX, bien haciéndonoslo a medida o bien comprándolo como recambio en algún servicio técnico de ordenadores MSX (Sony, Philips...), ya que el cable de conexión a un ordenador tipo PC no sirve para nuestro MSX.

Precio aproximado del recambio: de 4000 a 5000 ptas.

Duracciódn del mismo: hasta unos 1.400.000 caracteres. El cartucho de tinta contiene a su vez los inyectores, por lo que al cambiar éste, se cambian también los mismos, no siendo necesario ningún otro mantenimiento.



La impresora tiene dos modos de funcionamiento, seleccionables mediante uno de los *switchs* de configuración (el nº 12): el modo BJ, útil cuando se va a emplear la impresora bajo aplicaciones gráficas del entorno Windows en un PC, y el que en principio mejor se adaptará a nuestro ordenador MSX. En este modo la BJ 200 emula una impresora matricial de 24 agujas tipo Epson LQ-510 o Epson LQ-850.



files. Even a laserprinter can be connected. All the graphic designs can be used in your own Basic programs. The whole package is controlled by easy to use pull down menus (over 100 independent options!). Fonts, screens, stamps, borders, patterns, texts and adjustments can be saved on disk.

§2: The Painter

The painter in "Dynamic Publisher" is a complete black & white drawing program containing advanced options as llstyles, stamps, fixing, tables graphs and borders. The orkscreen has a width of 512 pixels and a height of 704 ıls! You can scroll smoothly over this screen in detail or work with it in a condensed total view.

Esta es una de las pruebas de impresión a tamaño original, realizada desde el "Dynamic Publisher". Tiene una calidad casi láser. La calidad original de la impresión es superior a esta aquí impresa; tiene mejores trazos y líneas más finas.

Hay varios programas MSX que permiten la utilización de una impresora que no sea de la norma, en general los programas de origen europeo y los procesadores de texto admiten mejor este tipo de impresoras que los japoneses. Te señalo algunos de los programas que he probado y funcionan correctamente.

Dynamic Publisher

Hay que entrar en la opción SYSTEME REGLAGE, y modificar las secuencias de control, con lo que tendremos una emulación de una impresora de 9 agujas MSX. Las secuencias son las siguientes.

Al comienzo de texto: 27 43 48
Al comienzo de línea: 27 42 4 0 4
Fin de linea: 13
Avance de línea: 10
Seleccionar: impresora de 8 bits paralelo
invertir el orden
Longitud máxima: 1024

Final Graphics

El programa tiene ya una opción: PRINT (only Epson) que funcionará correctamente.

TED

Una parte de los caracteres gráficos MSX (del 0 al 31) no se imprimirán, y algunos de los restantes (del 128 al 255) pueden aparecer cambiados por otros. Los caracteres de uso habitual como letras, números, acentos, signos de puntuación, y la mayoría de los caracteres especiales se imprimirán correctamente. Es aconsejable utilizar los caraceteres gráficos del 0 al 31 para redefinirlos como secuencias de control de la impresora (negrita, subrayado, cursiva ...), puesto que no van a tener ninguna otra utilidad.

Desarrollo de software específico

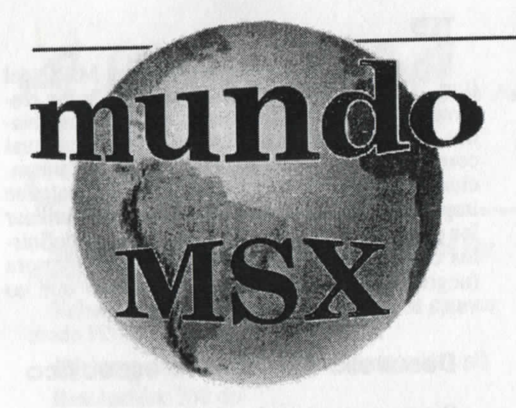
Por supuesto, con el software adecuado, se le puede sacar aún mejor partido a esta impresora.

Se puede así, con programas relativamente sencillos, hacer pequeñas mejoras en la impresión de las páginas de Dynamic Publisher, definiendo a nuestro gusto el tamaño de las mismas; o bien utilizar en TED el juego completo de caracteres de PC.

JOSÉ ANGEL GUTIÉRREZ



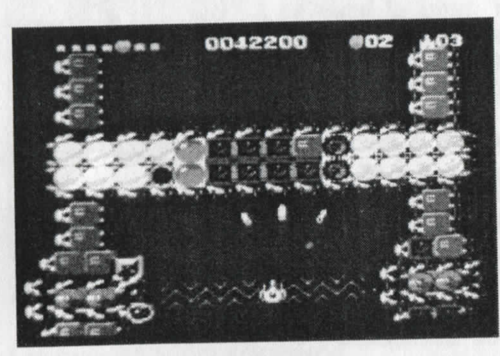
Juan M. Gutiérrez



Este mes iniciamos el artículo dedicado a la compañía Eaglesoft (o Bytebusters). Y en la sección de juegos, esta vez comentamos Gall Force, un adictivo Megarom de Hal Laroratory.

La redacción de esta serie de artículos sobre Byte Busters ha sido algo complicado y no es por el hecho de conseguir juegos o información sobre éstos; lo curioso es que la dificultad ha girado sobre las numerosoas casas editoriales que aparecían en las diferentes cajas de los juegos: AACKSOFT, EAGLESOFT, BYTEBUSTERS, COMPULOGICAL..., por lo menos está claro que ésta última era la distribuidora de estos juegos en España, pero ¿Cuál era la la auténtica creadora de los programas?... mi opinión es que Eagle Soft llegó a porgramar y distribuir sus propios juegos. Inca, Moonrider, Star Fighter son juegos que dan fe de ello. Respecto a Byte Busters, es posible que fuese un grupo de programadores independiente y que sus creaciones fuesen distribuidas por Eagle Soft.

También cabe la posibilidad de que Byte Busters fuese filial de Eagle y la encargada de la creación de soft para MSX. En vista de este cacao, he decidido mezclar todas estas cosas a fin de no meter la pata y facilitarme la tarea, ya que dispongo de muy poco tiempo.



Gall Force

UN POCO DE HISTORIA

Eagle Soft o ByteBusters, como querais llamarlo, se centraron en la creación de unos juegos que aprovechasen las cualidades de los MSX, los precios de estos juegos eran más bajos que la media normal (875, 1200). El precio solía oscilar entre las 500 y 395 pesetas, he incluso algunas tiendas de venta por correo regalaba uno de estos juegos por una compra de 2000 ptas.

Era realmente curioso el hecho de recibir en casa las últimas novedades como Rock´n Roller de Topo, Turbo Girl, Sol Negro, Los intocables... y los juegos Time Curb y Snake It de regalo. Tras jugar con todas las novedades y como última alternativa cargar los juegos obsequio me llevé una gran sorpresa al ver que estos juegos tenían *sprites*, hacían uso del color y aprovechaban las cualidades del VDP de los MSX; quizás no tuviesen buenos gráficos y las modernas técnicas de los otros programas, pero esos viejos juegos ofrecían lo que la última novedad vía Transfer no llegó nunca a poseer.

El número de títulos que he conseguido reunir es de 36, un número extenso como veis, así que serán 3 entregas con una media de 12 títulos por entrega, así que sin más preámbulos aquí tenéis los doce primeros.

Moonrider

Adaptación para MSX de una vieja máquina arcade, en el que debes manejar un vehículo lunar y abrirte paso entre los alienígenas y obstáculos. Además de su sencillo pero logrado cuádrupe *scroll* y a su adicción, algo habitual en estos juegos.



Time Curb

Tiene cierto parecido al Time Pilot de Konami. Has de guiar diferentes aparatos aéreos en distintas épocas y destruír las numerosas formaciones enemigas. No resulta muy diffícil, aunque peca de repetitivo.

Jet Bomber

Otro de aviones. Manejas un caza y has de destruir una base rebelde que amenaza la paz en Oriente Medio. Con perspectiva tridimensional y variedad de enemigos, es relativamente fácil concluir la misión.

Space Rescue

La misión consiste en rescatar a los supervivientes de una nave espacial que se ha estrellado en un planeta hostil. Es fácil y muy divertido, la dificultad estriba en coordinar el desplazamiento de la nave nodriza ha introducir en dicha nave los supervivientes.

Hype

Rápido, de masacranaves. Tiene un buen nivel y está cuidado, pero la dificultad es excesiva, no se logra disfrutar enteramente del juego.

Jet Fighter

Un simulador de caza espacial bastante completo, con múltiples pantallas y una dificultad ajustada. Las diferentes situaciones a las que tenemos que hacer frente hacen de Jet Fighter un buen programa.

Chopper

Al mando de un helicóptero tienes de sobrevolar diferentes estructuras enemigas y rescatar a los rehenes. Puedes controlar la altitud y velocidad del aparato. Es muy parecido al Zaxxon.

Smack Wacker

Un curioso comecocos en el que debes mantener alegada tu dentadura de las destructivas bacterias, el cambio de dirección influye en el trayecto de las bacterias. Correcto, bien cuidado y sobre todo adictivo.

Star Wars

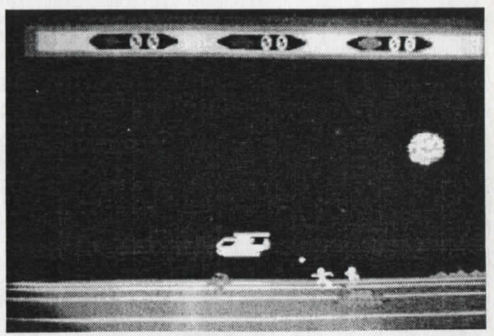
Hay que defender el planeta de la invasión alienígena, para ello debes neutralizar los ataques enemigos con tu láser y proteger las ciudades bajo ataques. De nuevo la adicción es la nota predominante.

Scen Tipede

Otra versión de un arcade donde tienes la obligación de frenar las invasiones de aliens y hongos. Todo un clásico que se llevó incluso a las consolas. Cuídate de las arañas y las sepientes.

Police Academy

Tras salir de la academia, ya estas preparado para patrullar uno de los barrios más peligrosos de tu ciudad. Dirige el punto de mira hacia los difrentes delincuentes y acaba con ellos, pero ten


Chopper

Ice

Maneja el pingüino e intenta juntar los diamantes para pasar de fase. Tus incansables perseguidores son muy listos, usa los bloques de hielo para desacerte momentáneamente de ellos. Colorido vistoso y muy difícil. Hay que ser muy rápido y no dar un paso en falso.

El mes que viene continuaremos con otros 12 títulos más. Ahora damos paso al programa del mes, un viejo pero adictivo que a buen seguro os gustará.

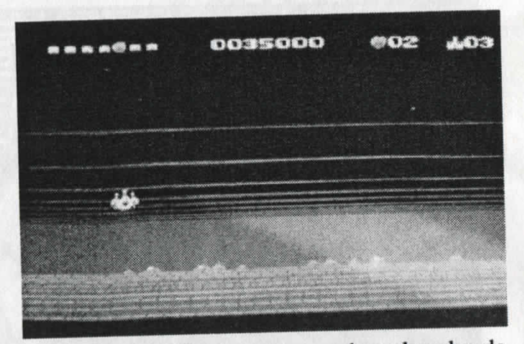


COMPAÑÍA: Sony Corp, Hal Lab. (86)
FORMATO: CARTUCHO (1Mbit)
MÚSICA:
TIPO: ARCADE

Fue en el año 86, época dorada del MSX. A causa del fenómeno Mega Rom cuando apareció este cartucho, un adictivo y bien construido masacramarcianos.

El objetivo del juego es el de rescatar a un grupo de chicas que estan capturadas por el enemigo. Hay 7 en total y debemos elegir una que hará de protagonista y que deberá rescatar a las demás. Cada chica posee una nave y armamento diferente, por lo que debemos descubrir que nave nos ofrece mayores posibilidades. El siistema del juego es un scroll vertical, como el Super Laydock.

Existen dos tipos de escenarios diferentes el es-



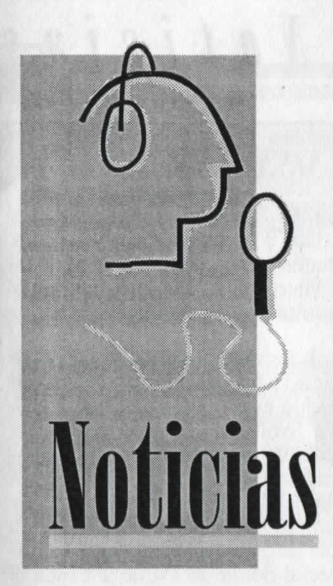
pacio y la superficie terrestre, ambos plagados de enemigos aéreos y bases estáticas. Existen también unas cápsulas que al destruirlas nos pueden aumentar el armamento o que incluso escondian una de las chicas, por lo que deberemos destruir el mayor número posible de estas cápsulas. En las zonas terrestres existen unas lanzaderas que nos permiten dirigirnos a la zona espacial y así intentar descubrir a las chicas. Cada área del juego se compone de una zona espacial y otra terrestre. Al llegar al final de ésta última deberemos destruir una nave nodriza para pasar al siguiente área.

Referente al armamento este es muy variado y hay múltiples combinaciones y armas devastadoras. Los aspectos técnicos del juego son normales. Los gráficos cumplen su cometido y el sonido está bien cuidado. Es muy adictivo, aunque peca de ser demasiado fácil.

Un aspecto positivo del juego son los sprites que aparecen.

Como veis, Gall Force es uno de esos juegos típicos de MSX-1, juegos que nunca se hacen viejos y a los que apetece jugar de vez en cuando.

Nada más por este número. En el siguiente continuaremos con el monofráfico sobre Byte Busters y también intentaremos seguir comentando nuevos cartuchos coreanos. Hasta pronto.



MSX Code

Nuevamente desde Holanda hemos recibido noticias de este grupo, del cual ya os hemos hablado anteriormente en un par de ocasiones.

Nuestra revista y disco les ha gustado bastante, aunque al estar en español ven un poco difícil que pueda interesar a los ususarios de su país. Este club se ha ofrecido a distribuir nuestras publicaciones y hasta programas nacionales en su país. Sin duda es una buena oportunidad para dar a conocer los programas españoles en Holanda.

En su diskmagazine de Mayo, News Disk #9, publican un extensísimo artículo referido a nuestro club, aunque desafortunadamente está escrito en holandés y su lectura no resulta nada fácil. También nos han enviado su juego QUINCH 1, para que se lo distruyamos nosotros a un precio de 1.000 pesetas (nos ha extrañado que ellos nos hayan fijado el precio de venta). ¿Demasiado quizás para un simple juego? Puede que para alguno de vosotros sí lo parezca, pero en Holanda uno no se encuentra con software, revistas y diskmagazines tan baratas como aquí tenemos (y no precisamente de mejor calidad). Pero además el Club va a entregar a cada comprador del juego Quinch una copia original de la diskmagazine News Disk #9. Como contenido de este News Disk #9 destacamos una serie de juegos, con los que sin duda alguna pasaréis un buen rato.

Clubs y publicaciones nacionales

Más o menos todos ya conocéis los fanzines que se están editando dentro y fuera de nuestro país. Daremos un repaso principalmente a los clubs y publicaciones nacionales, ya que según parece se han dado una serie de cambios. Por supuesto sólo citaremos aquellos con los que más o menos estamos en contacto, pues desconocemos la existencia de otros clubs en actividad, salvo en uno o dos casos de los que carecemos de información.

• ***MSX JOURNAL.*** *Su actual director es Elvis Gallegos. Hasta ahora publicaban un fanzine en papel (formato A4), pero desconocemos si cambiarán el formato a disco, seguirán con la revista o dejarán definitivamente las publicaciones. Elvis Gallegos se dedica también a hacer traduciones de juegos al inglés o español, como el Dante 2 o Copy AID.*
Teléfonos (972) 21 08 14 y 23 07 99

• ***M.D.S.-LEHENAK.*** *Hasta ahora han publicado tres números de su fanzine Lehenak en formato papel. Según Aitor, este fanzine dejará paso a una nueva publicación en formato diskette con todo tipo de contenidos, software incluido.*
Teléfono (94) 495 78 06

• ***GNOSYS LTD.*** *Publican un disco llamado Roby Disk Magazine cada tres o cuatro meses. Se desconoce la continuidad de la publicación, que podría dar paso a un nuevo formato en video VHS.*
Teléfono (968) 25 22 28 (José Enrique Conesa)

• ***TRAPOSOFT.*** *Publican una revista en disco exclusiva para MSX turbo R. Uno de sus responsables es Ramón Ribas.*
Teléfono (93) 458 80 11

• ***PyRAMID SOFT.*** *Llevan editadas tres publicaciones en disco y alguna que otra demo. Uno de sus responsables es Oscar Salgado.*
Teléfono (977) 22 66 38

Estos son todos los Clubs que están más o menos en contacto con nosotros y que han publicado o publican con más o menos frecuencia alguna revista o disco.



Nuevas posibilidades para el MSX (II)

Continuando con las novedades que os adelantábamos en el pasado número, os vamos a comentar algunas pruebas y primeras impresiones de Henrik Gilvad.

Como ya os comentamos, Henrik está trabajando en una rutina que permita reproducir dicheros PCM de CD Rom directamente desde el DOS. Algunos datos sobre esta rutina son:

La frecuencia del PCM puede ser de 8, 11, 16, 22, 44kHz o incluso superior (¡hasta un máximo de 200kHz!).
Con un Music Module de Philips en un slot pueden reproducirse ficheros PCM en estéreo.
Mientras se ejecuta el sonido PCM puede estar cargando más datos del CD ROM (o disco duro) y sin necesitar más memoria para ello.

Por el momento la rutina está trabajando en sectores y no en ficheros, aunque muy pronto habrá una versión que permita cargar ficheros. Esta versión soportaría estos formatos:

*.WAV: ficheros audio y video Windows. Sólo la parte 8bit PCM, no imágenes.
*.AIF: Macintosh Audi. 8 bit.
*.VOC: Soundblaster 8 bit.
.: Todos los ficheros reproducidos en mono 8 bits.

Por el momento la rutina ejecutará toda la información. Esto incluye la cabecera de información, la cual no es PCM y provocará algunos "clicks" (ruido) al comienzo de cada canción. Sin embargo Henrik ya está trabajando para arreglar esto y que sólo se reproduzca la parte PCM.

Henrik tiene algunas grabaciones CD ROM con ficheros PCM. En uno de estos CD´s ha encontrado un enorme fichero WAV de 10Mb el cual estaba en 11kHz stereo 16 bit. Cuando escuchas el fichero en estereo el sonido es increíble, y más increíble todavía es que el resultado es mucho mejor en el MSX que en su otro ordenador PC 486DX2/66 Mhz con la tarjeta de sonido Microsoft. El PC realmente es decepcionante con el PCM porque tiene un montón de interrupciones y pierde calidad todo el tiempo. Se requiere todos los datos PCM en memoria para evitar demasiadas interrupciones. Tan sólo unos pocos ficheros en 44kHz y 16 bit suenan mejor que cuando los reproduce en el MSX, por el momento... En otro CD ROM tiene 3 horas de voces y sonidos de Star Trek. También encontró un montón de ficheros PCM de Microsoft en demos o programas comerciales. Resulta divertido escucharlos.

Cuando Henrik termine el cartucho OPL4 se podrá reproducir a 16 bit 44kHz, ¡calidad CD en el MSX!. Este chip es asombroso. Tiene 2 partes, FM y Wave Synth que te proporcionan la mejor calidad posible producida por un ordenador sin usar sonidos 100% PCM. La parte FM es la misma que la del OPL3 (SoundBlaster Pro). La parte más asombrosa es la Wave Table Synth con unos sonidos realistas, especialmente baterías. Con un especial Sound-ROM de Yamaha el chip puede conseguir un banco de voces General Midi con sonidos bastante buenos. El OPL4 no puede competir con los módulos de sonido MIDI más caros, pero desde luego es mucho mejor que cualquier otra tarjeta de sonido para ordenador. El Wave Table tiene como mínimo 24 notas polifónicas y 3 canales PCM, y todo ello en estéreo real.

El CD ROM es un gran medio que crece mes a mes. A pesar de ser mucho más fiable que el resto de los discos, es mucho más barato y cabe gran cantidad de información. Para el MSX en estos momentos nosotros podemos usar algunos formatos empleados en los CD ROM. Ficheros gráficos como: PCD, GIF, BMP, ... Ficheros de música: WAV, VOC, AIF, MID..., ficheros de texto (aunque no tan interesante).

Según Henrik alguna gente de MSX Fun Club/ Mountain-Soft en Suiza podrían estar haciendo un Space Manbow en CD ROM para el V9990, aunque de momento es demasiado pronto (¿cuántos podrían jugar a esa maravilla?), por lo que quizás sólo lo saquen en diskettes convencionales.

Para finalizar, a Henrik le gustaría escuchar algo de los usuarios de su programa PCM Trackker, sus opiniones, si tienen alguna ideas para mejorarlo, cambiar cosas del programa, etc. Y como no, también espera escuchar alguna composición musical realizada por usuarios españoles con su programa. A ver si pronto podemos informaros de la finalización del cartucho V9990 y OLP4.

The HNOSTAR News

Ya sabéis que en esta sección comentamos todo lo referido al Club, y lo cierto es que cada vez va a cobrar más importancia porque a nosotros nos cuesta mucho contestar a las preguntas que nos hacéis cada semana por correo.

En este número echaréis en falta la sección Software View, aunque es muy probable que reaparezca en el próximo número.

Varios lectores nos han preguntado cómo era la camiseta del club, ya que la fotografía de ésta no aparecía en la revista. En este número ya hemos publicado su fotografía, para que no haya ningún tipo de duda. Os recordamos que su precio es de tan sólo 1.400 ptas, y los gastos de envío de 125 ptas., ya que se enviará por correo certificado para evitar así cualquier pérdida o problema en el envío. De momento aquellos que ya la han recibido han quedado muy contentos con ella, gustándoles mucho más que la que habíamos realizado hace un par de años.

Debido a un problema de programación, el juego SD Snatcher en castellano que el Club está distribuyendo no carga en los MSX2 de Philips. Tampoco lo hace en los Sony F700 con la controladora de disco Fast Chip según nos hemos podido enterar. En el resto de los MSX, especialmente en los MSX2+ y turbo R no hay ningún problema de carga. Esperamos poder enviaros a todos aquellos que han tenido problemas con su carga una nueva versión corregida y arreglada por su autor Manuel Pazos.

En cuanto al tema de las importaciones, de Holanda seguimos sin recibir alguna mercancía, como 2 cartuchos FM Stereo PAK. Según parece éstos ya no se encuentran disponibles en Holanda, aunque a nosotros no nos han informado de si finalmente los van a enviar o no. El Club está pensando en dejar un poco de lado el tema de la importación de cartuchos y software que distribuye en Holanda el Club Gouda, y quizás se centre más en traer software y utilidades originales a bajo costo haciendo el pedido directamente a las casas productoras.

Prácticamente al mismo tiempo de haber salido el pasado número de la revista recibíamos las copias del programa PCM Tracker. En estos momentos tenemos alguna copia de más, por lo que los primeros que nos soliciten el programa no tendrán que esperar un mes a recibirlo.

De momento no hemos recibido los cartuchos Music Module, los cuales ya están todos reservados. Nada más recibirlos serán enviados lo antes posible por correo a todos aquellos que lo han reservado. Lo que sí ya está disponible es el teclado MIDI de Philips para conectar al Music Module. Por otra parte, vamos a pedir algunas tarjetas de sonido COVOX para poder examinarlas y comentarlas en la revista.

A todos aquellos que nos han hecho un pedido de software de dominio público del catálogo de MAD tenemos que comunicarles que muy pronto vamos a realizar el primer pedido global. Os recordamos que podéis adquirir este catálogo en disco por sólo 200 ptas (que podéis pagar en sellos si os resulta más cómodo). En él encontraréis algunas utilidades, demos, diskmagazines, imágenes y digitalizaciones, ... algunos programas resultan especialmente últiles para pasar imágenes de PC, Macintosh, Amiga, Atari,... al MSX, algo sobre lo que nos soléis preguntar con frecuencia. Algunas imágenes de introdución de nuestro disco son escaneadas en el Mac a color y posteriormente cargadas en el Macintosh. Trabajando bien la imagen se puede conseguir una calidad como la foto del Genghis Kan del disco demo 4 que salía en modo entrelazado al pulsar la tecla ESC en el menú principal. Y recordad... para ver bien las digitalizaciones bajad el contraste y subir el brillo del monitor.

Hablando del disco demo... Queremos dejar bien claro que este disco no pretende ser ningún fanzine en disco, ni mucho menos. En principio el disco no tendría ni que llevar presentación, ni scrolles, ni menús con digitalizaciones, ... la idea era publicar una o dos demos y algún programilla más si alguien nos lo enviaba, por supuesto. Por cincuenta duros nosotros no podemos (y aunque quisiéramos no tenemos tiempo) ponernos a programar un disco lo bien de fantástico que todos quisiéramos. En buena parte todo dependerá de vosotros. Ya sabéis que la revista y el disco están a vuestra entera disposición, aunque nosotros procuraremos que los contenidos siempre resulten interesantes para la mayoría.

c o m p r o v e n d o

Vendo impresora MSX Philips VW0030. Poco usada por 25.000 ptas. con gastos de envío ya incluidos. Interesados ponerse en contacto con:
Eduardo Zubiaur
Cl. Villamediana, 20 5º A
26003 Logroño
☎ (941) 24 59 45

Vendo MSX2 Philips NMS 8250, con dos unidades de disco, 128K Ram y Vram, con programas como Ease, Dynamic Publisher, Halnote, Videographics, y manuales en castellano. 25.000 ptas.
David Munné Ribot
Cl. Alango-Barri, 5 1-C
48990 Algorta
Vizcaya
☎ (94) 460 39 39

Compro digitalizador de video Sony Hbi-V1 PAL. También vendo Sanyo 2+ Wavy 512K Ram con 2 unidades, por 70.000 ptas e impresora Sony MSX por 25.000 ptas. Aceptaría el digitalizador de Sony como parte del pago.
Llamar a Fernando.
☎ (927) 27 16 04

Me gustaria intercambiar programas de primera generación de MSX y de la segunda. Máxima seriedad.
Ramón Carvajal López
Cl. Providencia nº7, 1-2
08800 Vilanova I La Geltru
Barcelona

Vendo los siguientes cartuchos. Para MSX1: Nemesis III (4500 ptas), Maze of Galious (3500), Nemesis (3500) y R-Type(FM, a 2800 ptas.). Para MSX2: Gryzor (4500), Rastan Saga (3500) y Xevious (2800).
Francisco Escrig
Cl. Sto. Tomás nº 89
12560 Benecasim (castellón)

Vendo Sony F-700, con programas, cable RGB. Precio a convenir.
Aitor Lekerika
Apartado de Correos 3
48910 Sestao (Vizcaya)
☎ (94) 495 78 06

Vendo juegos en cinta originales de MSX1 a 100 ptas. cada uno., o a 400 (5 cintas), y no originales a precios más baratos. Excelente calidad de sonido. Consultar títulos. También vendo F1 Spirits por 2.000 ptas.
Oscar Sojo González
☎ (958) 57 02 07

Compro cartucho del juego Aleste. Interesados ponerse en contacto con:
Jesús Mari Casi
Cl. Cruz de Barcacio, 27 3º dcha.
31014 Pamplona
☎(948) 14 74 91

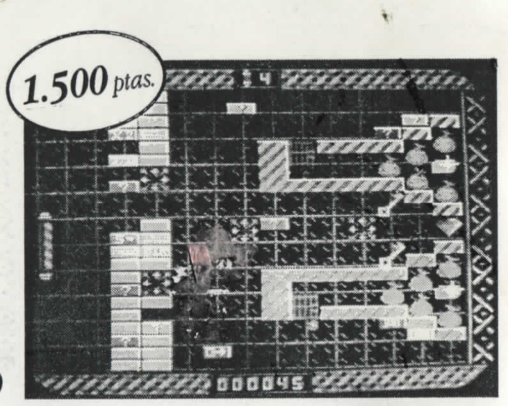
Intercambio juegos MSX1/2 preferiblemente con gente de Andalucía.
Oscar Sojo
☎ (958) 57 02 07 (de 15:30 a 15:45)

Vendo unidades de disco Panasonic 3 1/2 válidas para cualquier MSX. Adaptables como A: y B:. Duraderas.
Manuel Varela Gallego
Cl. La Bañeza, 40 10-3
28029 Madrid
☎ (91) 386 31 71

Vendo MSX Spectravideo, unidad 5,25", casete SVI, 500 programas en disco, 50 cintas originales, todo por 50.000 ptas negociables o cambiaría por monitor color RGB e impresora MSX, preferiblemente modelo Philips NMS1431. También compro cartucho Space Manbow, pagaría 5.000 ptas por él.
Eloy Solá Terré
Apdo. de Correos 14
25730 Artesa de Segre (Lleida)

Te ofrecemos estos tres programas a un precio de locura

Not Again!



Con Not Again! vas a pasarlo en grande. Un juego estilo Arkanoid con un gran toque de originalidad. Y además, disfruta de una fabulosa música en estéreo MSX Music & MSX Audio. Sonidos y efectos digitalizados con el Music Module. ¡Adicción a tope!
Disfruta ahora esta novedad a mitad de precio.

Se entrega en disco 2DD. *(Etiqueta a color)*



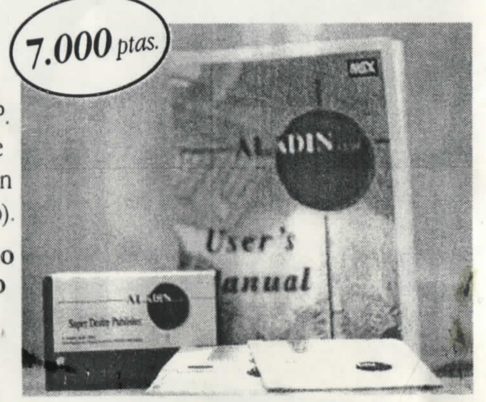
PCM-Tracker

PCM-Tracker es un excelente editor musical para todos los MSX2 y especialmente para el Turbo R ya que permite utilizar el PCM de estos ordenadores, además del PSG, FM y MIDI.

Imprescindible para los usuarios de Turbo R.

Se entregan 2 discos 2DD y un manual exclusivo en inglés impreso por el Club.

Aladin DTP 1.50



Te presentamos la nueva versión 1.50 de Aladin DTP. Un excelente programa para maquetar tus trabajos e imprimirlos incluso a 4 colores. Equipo necesario: un MSX2/tR con un mínimo de 512K (recomendable 1Mb).

Se entrega en cartucho* con 2 discos 2DD (uno con la versión para DOS 2) y manual exclusivo en inglés impreso por el Club.

* NOTA: Se entrega sólo la placa del cartucho, sin la carcasa del cartucho.